PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 215, onsdag 22. april 1998



REDAKSJONELT

Nok en gang rotter alle krefter seg sammen mot Phobos. Sukk.

Akkurat nå leter hele redaksjonen febrilsk etter siste del av Jan Erik Storebøs føljetong, som burde ha dukket opp i forrige nummer av bladet. Trass i et flertall sikkerhetskopier, har bidraget fremdeles ikke matrialisert seg.
Vel, vi har nå fremdeles noen gjemmer som ikke er snudd på hodet, så alt håp er fremdeles ikke ute - med litt flaks, så skal dere se at vi får med bidraget i dette nummeret, likevel. For, som dere sikkert for lengst har oppfattet, Phobos-redaksjonen tilhører ikke de som gir seg i første runde. (Ikke i andre heller, for den saks skyld...)

Ellers virker det jo som om våren endelig er i ferd med å melde sin ankomst. Noen har i et hvert fall skrudd opp termostaten en tre-fire hakk, og i dag har det endatil vært gløtt av sol å se. Likevel er det nok fremdeles noen uker til badestrendene blir en aktuell konkurrent til klubbmøtene...

ARCON-BROSJYREN KOMMER NESTE GANG!
Alt om Norges beste spillfestival i PHOBOS 216!!!

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares / administrator for ARCON)

Undertegnede har vært på en liten Englands-ekspedisjon siden sist, sammen med en av de andre to tredjedelene av PHOBOS' redaksjon (hr. Ellingsen, for å være helt nøyaktig). Dette var både en hardt tiltrengt påskeferie og dessuten en tur til den store britiske science fiction-kongressen Eastercon (Storbritannias nasjonale sf-kongress), som denne gang foregikk i Manchester. Dessverre fikk denne turen visse konsekvenser for siste nummer av vårt utmerkede blad, ettersom et forholdsvis komplisert forsøk på å få "fjernstyrt" ferdigstillelsen av nr. 214 falt i fisk, og diverse feriemessige forviklinger deretter førte til at dette nummeret ble det første i PHOBOS' lange historie som ikke kom medlemmene i hende på riktig onsdag!

Dette var jo svært beklagelig, men ikke desto mindre: Vi regner med at noe slikt som dette ikke skal gjenta seg med det første! Og noen små, negative bivirkninger av en ellers trivelig påskeferie får vel alltids gå an. Nå fikk PHOBOS' utsendte i det minste anledning til å se på hva den britiske hovedstaden hadde å by på, også når det gjaldt spillbutikker og denslags. Her var det rett og slett temmelig tynt (slik det forsåvidt har vært det en stund nå, helt siden Virgin Games Centre ble lagt om til å være en del av de regulære Megastor'ene), men vi fikk i det minste besøkt den utmerkede spesialbutikken Leisure Games, oppe i Finchley.

Både denne og flere andre utslagssteder for vår type spill gir jo et visst tilbud i London-området; vi kommer kanskje tilbake med en oversikt i et senere PHOBOS. Men alt i alt er ikke utvalget direkte imponerende, og det er nå dårligere enn på lenge i de større, "generelle" leketøysforretningene som f.eks. Hamleys. Og i Manchester rakk vi faktisk ikke å undersøke hva som fantes av spilltilbud; det var ihvertfall ikke noen fremtredende eksempler på spesialbutikker i sentrum omkring Piccadilly Gardens, der vi befant oss. Kjøpesentrifiseringen har kanskje gitt seg sine utslag på den andre siden av Nordsjøen?

Her hjemme forblir jo spesialbutikkene typiske sentrums-fenomener i de store byene; etter Dreamlands-nedleggelsene er det såvidt vites bare fire forretninger igjen i Norge som i større eller mindre grad kan kalles spillbutikker. Det er snakk om Avalon og Outland i Oslo, Valhall i Bergen og den opprinnelige Dreamlands-butikken i Trondheim. Om dettew er akkurast passe, for mye eller litt for lite for det (tross alt begrensede) norske markedet, vil vel vise seg med tid & studer; det er ihvertfall sikkert at flere av de norske forretningene er både store og proffe.

Ja, nærmeste større spillbutikk som kunne konkurrert med Dreamlands om bredde i utvalget, ville vel være svenske Traditions filial i Göteborg; der er vel forøvrig Geir Aaslid & co.s satsning på Spel & Sånt-kjeden nå ulykkelig avviklet. Før Dreamlands-nedturen ville jeg ha sagt at Geir Aaslid var den i norsk spillhobby som hadde hatt størst erfaring i å avvikle filialer; nå var jo ikke alle Dremalands-avleggerne akkurat heleid av Svein Inge Mauseth, såvidt vites, og Geir Aa. beholder altså kanskje forspranget, om man regner på skandinavisk basis. Men uansett har vel kanskje Geir et poeng med å satse på mer enn et enkelt produktspekter for Avalons vedkommende ("spillbutikken som selger tegneserier"). Vi antar det er et tilsvarende ønske om å diversifisere seg, som har gjort at den forholdsvis nyetablerte (og nylig flyttede) Outland er såpass orientert mot dataspill og tungmetall.

Hvordan det går med kommersialistene, får vi se; ihvertfall er det nå temmelig sikkert at ARCON-brosjyren 1998 kommer før neste nr. av PHOBOS (den gikk visstnok i trykken idag). Dermed blir det mere detaljer om Noirges største spillfestival neste gang.

- Johannes H. Berg

«Konger og Kriger»

av Jan Erik Storebø

(Dette er en slags videreføring av Storebøs føljetong «Ferden mot Sess» som vi kjørte i PHOBOS 206-209. Skulle man ønske å lese den først, men mangle de numrene, så er PHOBOS-redaksjonen alltid villig til å skaffe back-issues...)

III (eller: historien tydeliggjøres)

Han satt i en liten celle. Det hadde han gjort i lenge. Like etter at han hadde krysset grensen hadde han blitt tatt for å være spion og kastet inn i en mørk celle. Men han var bare i cellen om kvelden. Om dagen skulle de arbeide. Det var nok av arbeid å ta seg av mens krigen pågikk. Hosting ga gjenklang i veggene. Snart måtte han rømme. Denne skandalen kunne ikke fortsette lenger. Lenge hadde han samlet materialer. Når fangevokterene hadde hatt ryggen til hadde han grepet det han trengte. Men nå hadde han endelig alt. For første gang på lenge brukte han stemmen. Det hørtes rart ut når cellen ble fylt med lyd. Neste morgen kom de for å hente han. Med stor forbløffelse oppdaget de at cellen var tom. Men intet hull i murene var å finne.

Så han fortsatte sin vandring. Han sov om dagen og gikk om kvelden for ikke å igjen bli grepet. Han hadde et mål og gikk mot det. Mat han trengte stjal han. Han hadde ingen tid å miste. For hver dag kunne nye dø. Han kom stadig nærmere men ikke raskt nok.

Sama holdt sitt seierstog i Sess. Jubelen var stor. I massevis jublet man for tronarvingen. Ebneser holdt tale for folket. Bak kulissene lurte han på hvordan han skulle få tatt hånd om den nye utfordringen. Da Sama skaffet seg en livgarde ble oppgaven vanskelig. Sama viste også en uvilje mot å omkomme i "uhell". Han inspiserte alt grundig. Etter et par forsøk hadde Ebneser brukt opp dette kortet. Brukte han det igjen ville all tvil elimineres. Han måtte forsøke på andre måter.

Hvilke planer Ebneser enn måtte ha var nok ikke skikkelsen som dukket opp I Sess en del av dem. Denne skikkelsen tenkte nå på hvordan han skulle komme inn i slottet. Han prøvde først å bløffe seg inn. Han fortalte vaktene at han hadde opplysninger som ikke kunne vente. Neppe særlig originalt og vaktene slapp han heller ikke inn. Nå gjaldt det å ikke ha glemt gamle kunster! Plutselig lå det i hånden hans et dokument med keiserens segl. Vaktene lurte på hvordan du kunne ha unngått å se det tidligere. De slapp han så inn. Skikkelsen virket nå lettet. Raskt gikk han mot tronrommet. Her satt Sama, Sassa 12 og Ebneser og diskuterte fasihærens bevegelser. Da dukket en ny skikkelse opp. Den var ukjent for Sassa. Sama mente å kjenne den igjen. Ebneser kjente skikkelsen igjen og var slettes ikke glad for å se den igjen.
-"Nezar" sa skikkelsen og pekte på Ebneser. Plutselig forandret Ebnesers ansikt seg. På et øyebølikk sto plutselig en helt ny skikkelse der.
-"Forbannet være deg Deger!" sa denne nye skikkelsen.
-"Hva skjer?" spurte Sama.
-"når man sier en tryllers ekte navn blir han fovandlet til det han var" sa Deger.
-"Tryller!" sa Sama forbauset. –"Ikke rart i at du hadde så godt grep på min far".
-"Ennå er intet tapt. Sassa : gå på dem" sa Nezar/Ebneser. Han hadde fremdeles kontrollen over keiseren. Å bekjempe keiseren uten å skade han var hardt og i mens kunne Nezar flykte. Fort løp han mot rommet sitt. Sama sa til vaktene at de skulle fange han men da de kom inn i rommet var Nezar borte.

Raskt spredte nyheten seg over riket. En tryller hadde hatt kontrollen over den gamle keiseren. Nå gjaldt det å finne denne. Som Melins far klarte Deger å overbevise denne om at det nå var viktigere å ta hånd om Nezar enn å krige med nordjordariket. I hele Storland ble det spurt etter Nezar. Men Deger visste innerst inne hvor Deger var : i tryllerenes råd. Men å innrømme dette var å innrømme at han var

en tryller. Bare for Melin innrømmet han det. Dermed satte en hær av både nordjordamenn og fasier i gang. Melin spredte nyheten om at Nezar var observert i en hule ved grensen mellom vestjordariket og Skogene for å dekke over at hans far visste det ved å være tryller. Etter å ha "forlatt" hoffet hadde Nezar skyndet seg til tryllerenes råd hvor han naturlig nok hadde fått lederposisjonen. Ved å være leder for dette rådet hadde han utrolig makt. Tryllerene hadde tidligere gjort alt for å skjule sin eksistens. Nå var de avslørt takket være Degers forræderi. Nå hadde de intet valg. De tilkalte magiske skapninger mens de hindret Melin og Sama så mye de kunne. Deger fortalte at en tryller trakk kraft av hvert liv som gikk tapt på grunn av han. Det betød at Nezar hadde en gigantisk kraft nå. Hæren marsjerte med Sama og Melin i spissen. Stadig ble den hindret. En flom hindret dem noe. Et steinskred dro med seg noen soldater og sperret veien. En elv endret løp. Melin og Sama hadde hendene fulle når de prøvde å bevare moralen hos soldatene. Å kjempe mot tryllere var ikke soldatenes ønskedrøm. De måtte settes opp vakter som skulle passe på at ingen deserterte. Men verre skulle det bli. Nemlig når de kom frem. Soldatene ble sjokkerte da en hær bestående av sumpere, stygginger og gravmenn åpenbarte seg for dem. Sumpere er skapninger skapt av ren sump. De kan ikke dø, bare tilintetgjøres. Kroppen er leire med gress i. Stygginger er store, sorte vesener med røde øyne. Deres hud er utrolig hard. Gravmenn er skapninger som trives ved graver. De har forskjellige former de kan bruke. Soldatene var forståelig nok forskrekket. Melin og Sama så bare rolig på. Under marsjen hadde de blitt enige om oppgavene seg i mellom. Sama skulle lede soldatene i krig mens Melin skulle bestemme strategien. Hæren med magiske skapninger var under dem. Fra bakketoppen sa Melin :
-"De er kun dyktige i nærkamp. Utnytt avstanden skyt piler så lenge dere kan. Forsøk å hindre dem i å komme opp bakken" sa Melin. Den beregnet bakken. Den kunne nok gi dem litt å gå på., men ikke så mye. Spørsmålet var om soldatene kunne takle det. I første rekke skulle soldatene skyte dem som forsøkte seg oppover. han sa til kavalerisjefen at kavaleriet skulle forsøke å ri dem ned når de kom oppover. Det var best benytte det man hadde. Å kjempe til hest mot en magisk skapning er mye bedre enn å kjempe til fots. Melin skjøt et skudd rett mot en styggings hode. Den falt med en gang. Hodet var altså et svakt punkt.
-"Hodet" sa Melin kort. Han trengte ikke forklare seg. Hæren av magiske skapninger beveget seg nå raskt. Den kunne ikke flykte for tryllerene den skulle beskytte var like i nærheten. Den beveget seg oppover bakken. Piler og spyd haglet. En eller annen soldat som ikke var særlig begeistret over tanken på at gravmenn kom stadig nærmere han begynte å kaste tønner med mat. Soldatene ga fra seg det de hadde. Kniver, piler, spyd. Ja , noen kastet personlige eiendeler som bøker. Nå gjaldt det å kaste og skyte. Grunnen til den intense kjempingen var neppe moralen, den var lav. Det var nok heller det at gravmenn nærmet seg. Desertering? Det var det ingen tilfeller av. Det kan nok høres rart ut men en må huske på at et gammelt ordtak var "Vil en gravmann ta deg, får han deg". Og hæren ble stående mens de magiske skapningene stadig kom nærmere. De magiske skapningene ble hindret av deres blodsbrødres døde kropper. Men de lot seg ikke stanse, bare hindre. Til slutt var de opp bakken. Hæren benyttet høydeforskjellen til det siste. Sakte gikk den bort, men når de magiske skapningene var oppe trakk de seg langt bort. Nå var det mer opp til kavaleriet. Etter Melins ordre benyttet de seg av mobiliteten til det ytterste. De var alltid i bevegelse slik at ingen av skapningene skulle få has på dem. Infanteriet skulle nå kaste brennende ting på skapningene. Dette var mest ment som middel mot sumperene. Ild er det mest effektive middelet mot sumpere. Mange av dem inneholder gasser. Det digre regnet av brennende tre førte til hele branner mellom sumperene. Redde for sitt liv kastet soldatene febrilsk. Noen ganger ble ikke kastet så godt, men så kastet de til gjengjeld mye. Likevel var det en hard kamp og kavalerist etter kavalerist falt. Til slutt var det også få sumpere igjen og ild var ikke lenger særlig effektivt. Da var det ikke lenger noe problem for de fleste kavaleristene hadde falt. Infanteristene brukte de spydene de hadde igjen. Så ble de siste knivene kastet. Men til slutt var det bare sverd igjen å kjempe med. Kampen ble febrilsk og mange soldater falt. Men styrkene av magiske skapninger var allerede så redusert at utfallet var avgjort. I denne siste kampen spurte Sama seg selv : hvor er Deger?

Deger var ingen soldat og hadde lite å gjøre i den fysiske kampen. Han gikk straks mot tryllerenes råd. Av en eller annen grunn la ingen merke til han. Men når han var kommet inn ble han sett.
-"Er det ikke forræderen" sa Nezar.
-"Gi meg Gabar tilbake" sa Deger.
-"Du høres utakknemlig ut. Jeg reddet han jo".

-"Du har han som slave".
-"Han var selv enig i avtalen".
-"Du gjorde det for å ha et grep på meg".
-"I så fall må en jo si at jeg mislykkes".
Mens samtalen pågikk undersøkte de hverandre åndelig. Sjekket hverandres magiske evner og svakheter. Men det de ikke visste var at det aldri ville bli nødvendig med en kamp. Nezar var selvsikker. Gabar var knyttet til han og Deger kunne ikke drepe han uten å drepe Gabar. Men i selvsamme øyeblikk var slaget vunnet for Melin og Sama og hæren hadde stormet videre. Og i dette øyeblikk stormet de inn. Tryllerene hadde aldri trodd Sama og Melin ville vinne, enda mindre på så kort tid. Soldatene visste de skulle slå til raskt før noen rakk å reagere. Tryllerenes råd besto av 8 stykker. 4 ble tatt hånd om med en gang. 2 klarte nesten å flykte. Nezar selv forsøkte å flykte. Men Deger slo til – fysisk. Hans magiske evner var underlegne. Derfor slo han til Nezar så hardt han kunne. Dette kom fullstendig uventet på Nezar. Han hadde ventet alle slags magiske angrep men ingen fysiske. Han vaklet. Dermed slo Deger en gang til. og før Nezar hadde rukket å summe seg etter det andre slaget kom det tredje. Nå hadde soldatene tatt hånd om de to andre tryllerene ved hjelp av kniver. Nezar forsøkte å konsentrere seg så han kunne flykte men da ble han sparket hardt av Deger. Og nå kjempet han virkelig for å holde seg klar i hodet. men nå hadde soldatene rukket å komme bort til han. Soldatene som nå hatet alt som het tryllere hogg raskt av hodet hans. Deger pustet lettet ut. Han hadde lykkes. Han skulle til å sette seg . det var så vidt han så sverdet komme mot seg. Ingen tryllere skulle overleve! Og slik døde alle tryllerene i Storland.

Melin tok tapet av sin far tungt. Sama og Melin skiltes som venner. Men det skulle ikke vare lenge før de skulle i krig igjen. Lite visste de at Melin en gang ville bli konge over fasiriket i den nærmeste fremtid. Lite visste de om intrigene og krigene som snart ville dominere Storland. Men det er en annen historie. Denne historien er ved veis ende.

WAR IN EUROPE

«After Action»-rapport 2, april 1998

Kampanjen vår er nå blitt spilt en rekke ganger utover i mars-april. Bortsett fra påsken, har teamet nå vært trofaste, og stort sett stilt opp hver eneste onsdag. Men fra nå av vil det bli alternerende onsdager (og muligens med noen nye folk), siden den opprinnelige entusiastgjengen også inkluderte mesteparten av kadrene til en tidligere påbegynt *Fire in the East*-kampanje, som flytter inn på Bjølsen fra og med inneværende onsdag. Det er jo trivelig uansett hvilket stort krigsspill som er oppe, men personlig har jeg jo klart mest til overs for *WiE*. Det kan vel muligens bli aktuelt med en eller flere rapporter fra *Fire in the East*-spillet på trykk i PHOBOS etterhvert, men jeg tror nok jeg skal overlate det til mer sentrale aktører, folk som Fred Førde, Trond Ljødal eller Marius Skattebo. Disse «A.A.»-rapportene forblir altså et rent *War in Europe*-prosjekt.

Det er blitt spilt på den *WiE*-kanpanjen som begynte i mars på klubben, ca. fire-fem ganger siden vi startet. Det vi satte igang med var et 1940-basert kampanjespill, og jeg regner dette for å være et av de bedre alternativene, særlig om man skal prøve å spille med nye folk, som lider av vrangforestillinger om at spillet i utgangspunktet bør følge historiens utvikling osv. Det er jo svært sjelden at det blir noen «historisk» invasjon i Norge, f.eks. (enten blir landet vårt invadert i runde 3/9/39, eller så får det gjerne være i fred en god stund), men i dette spillet, som begynte i 3/5/40, er jo allerede 9. April et fait accompli. At de to allierte og den ene norske enheten som står og gurker oppe ved Narvik, ikke kan få utrettet stort mot den enslige tyskeren som er der, med mindre OKW skulle glemme å replace den opp til full styrke, er en annen sak. Scenarioet denne kampanjen starter fra, er jo egentlig «Slaget om Frankrike», og dette er også en av de relativt få anledningene tyskerne har i dette spillet til å oppleve en invasjon sånn noenlunde etter *Fall Gelb*-boken. At det til nå har tatt tyske panzerdivisjoner mye slit og strev å presse seg frem over de nordfranske slettene til 2 hexer fra Paris, er en annen sak. Man kan jo vanskelig kreve av den vestallierte spilleren at han skal være like inkompetent som general Gamelin!

Ellers har krigen kommet for kort til at det er mulig å trekke noen konklusjoner; Fred Førde, som har vært nestor på akse-laget, er imidlertid (som enkelte ganger tidligere) overbevist om at terningene har sammensverget seg mot ham, ikke minst fordi de vestallierte nok en gang viser en svak, men umiskjennelig taktisk overlegenhet i Air Superiority-luftkampene (:er litt flinkere til å kaste 1 på terningen enn Fred & co.). En solid tysk overmakt i luften på omtrent 10 luftpoeng, er dermed blitt tæret ned til tilnærmet paritet i løpet av første halvdel av sommeren. Og det er jo disse første ti ukene (1 uke = 1 runde) som skal være avgjørende; når de er gått, begynner plutselig franskmennene å grave seg ned, og da går de pinglete 3-4 infanteristene deres opp til (6)0 fortifiserte områder, som dessuten dobler én inf til i samme hex, gjerne en britisk (Commonwealth) 8-10!

Men dette er jo slett ikke inntruffet ennå, og foreløpig har aksen de aller beste forhåpninger – til tross for en litt forhastet strategisk operasjon mot Paris i runde 4/6/40, da de hadde håpet å få med seg Mussolini gjennom et dristig fallskjermangrep mot den franske hovedstaden. Men bare to Fallschirmjäger-regimenter ble i minste laget, så felttoget til nå har båret mer preg av frontalangrep enn av Blitzkrig. Det gjør gjerne det i WiE, sommeren 1940 med en noenlkunde kompetent vestmakt-spiller. Og Tor Øyvind har gjort en grei innsats som fransk øverstkommanderende, delvis supplert med russiske militærrådgivere...

J. Stalin (a.k.a. *Johannes H. Berg*)